DIGITIMER

Anzeigetafel mit zahlreichen Funktionen, nur für Innenräume

Digitimer100X Bedienungshandbuch

Stücknummer UX0100

Bewahren Sie dieses Handbuch bitte an einem Ort auf, an dem es bei Bedarf zug anglich ist.

Wichtig

Wenn mehr als ein Digitimer verwendet wird, bei dem benutzten Digitimer die Taste **Base Unit** betätigen.

Inhaltsverzeichnis

1, Sicherheitswarnungen · · · · · 2

2, Betriebswarnhinweise · · · · · 3

3, Bezeichnungen der Teile und Funktionen · · · · · 4

Vorwärtslauf / Rufsignal / Signalton und Lautstärke / Zählen Aufwärts/Abwärts / 1/10 Sekundenanzeige für Schlußminute beim Haupttimer / Punktanzeige, Zeitgeber verschwindet / Wiederherstellung bei Stromausfall / Reservespeicher / Alles zurückstellen

4, Vorbereitungen vor dem Gebrauch · · · · · 7

Optionale Geräteskizze / Kopplung

5, Bedienungsanleitung · · · · · 9

Basketball / Volleyball / Judo / Boxen / Programmzeiteinstellung / Schrittmacher / Schnellreaktionstraining / Schritt-Test / 20m Shuttle-Lauf / Seitenschritt-Test / Stoppuhr / Zeitgeber / Uhr

6, Fehlersuche · · · · · 36

Spezifikationen

1, Sicherheitswarnungen

Bitte befolgen Sie folgende Anweisungen.

⚠ Warnung

Anweisungen, die bei Nichtbeachtung zum Tod oder zu ernsthaften Verletzungen führen können.

■Zerlegen Sie oder verändern Sie nicht das Produkt.

Funktionsstörung oder Funken können zu Verletzungen führen.
Sprechen Sie mit dem Händler über Reparaturen.

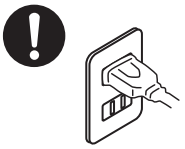
■Entfernen Sie Staub von dem Stecker.

Kann Feuer verursachen.

■Das Produkt darf nicht nass werden.

Kann Kurzschluss oder Elektroschock verursachen.

■Benützen Sie nur Steckdosen, die für 15 A oder mehr geeignet sind und die keine anderen Stecker haben.

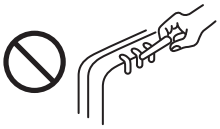


Überladene Steckdosen können Feuer verursachen.

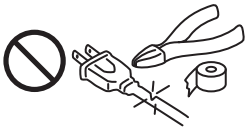
⚠ Vorsicht

Anleitungen, die bei Nichtbeachtung zu schweren Verletzungen oder Materialschaden führen könnten.

■Niemals Metallobjekte oder Fremdkörper in die Öffnungen stecken.



■Darauf achten, daß das Netzkabel und andere Kabel nicht beschädigt werden, und keinesfalls versuchen, sie selbst zu reparieren.



Mögliche Feuergefahr.

■Das Netzkabel zum Abziehen immer am Stecker anfassen.

Durch elektrischen Schock oder Kurzschluß könnten Funken entstehen.

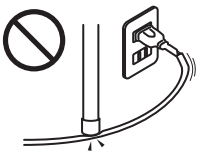
■Niemals eine andere als die auf dem Hauptgerät beschriebene Energiequelle benutzen.

Mögliche Feuergefahr.

■Niemals benutzen, wenn Netzkabel oder Stecker beschädigt oder Steckdose lose ist.

Könnte elektrischen Schock, Kurzschluß oder Funkenbildung verursachen.

■Niemals mit Gewalt am Netzkabel ziehen, das Netzkabel biegen oder auf das Netzkabel steigen.



Könnte Feuer oder elektrischen Schock verursachen.

■Das Netzkabel immer abziehen, wenn es nicht in Gebrauch ist.

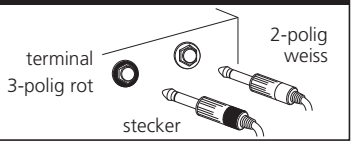
Könnte aufgrund von zerfallendem Isoliermaterial elektrischen Schock, Lecks oder Feuer verursachen.

■Dieses Produkt ist mit einem dreiadrigen Erdungsstecker versehen, einem Stecker mit einem dritten Erdungsstift. Dieser Stecker paßt nur in eine Erdungssteckdose. Dies ist eine Schutzmaßnahme.
Sollte der Stecker nicht in die vorhandene Steckdose passen, lassen Sie die ungeeignete Steckdose von einem qualifizierten Elektriker austauschen.
Unbedingt diesen Erdungsstecker verwenden, um die Wirksamkeit der Schutzmaßnahme nicht zu beeinträchtigen.

2, Betriebswarnhinweise

Betrieb

- Lassen Sie zwischen dem Ein-/Aus-Schalten immer ein Intervall von mehr als fünf Sekunden verstreichen.
  Der Mikrocomputer kann versagen.
- Drücken Sie immer eine Taste nach der anderen, außer der Taste **Start Stop** **Reset** **14sec. Reset Start**
  Zwei oder mehr gleichzeitig gedrückte Tasten werden nicht registriert.
- Auf die Tasten nicht mit spitzen Objekten drücken.
- Die Farben der Kabelstecker und Buchsen müssen zusammenpassen.



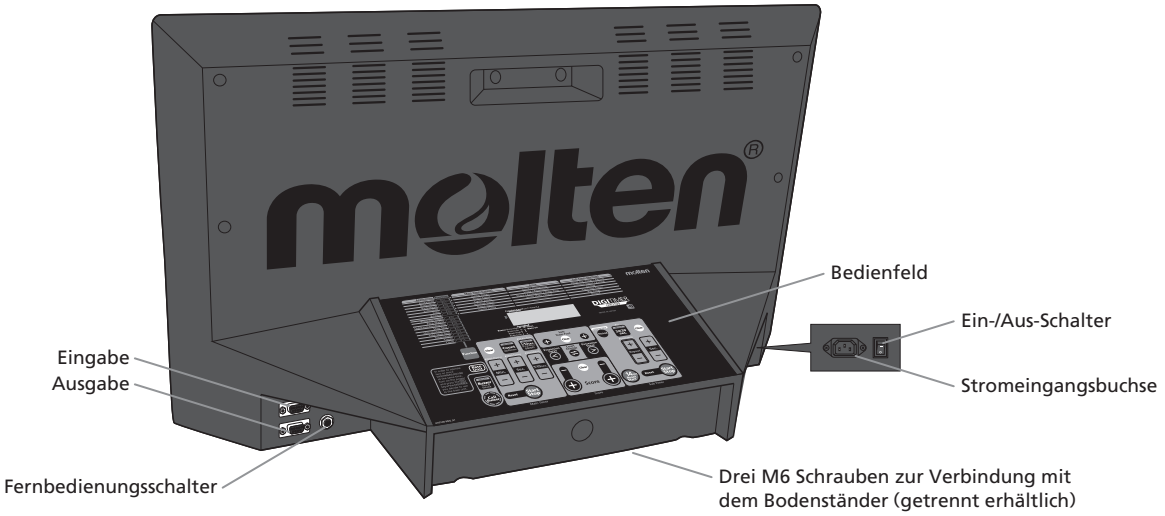
Handhabung, Lagerung, Wartung

- Vermeiden Sie den Gebrauch oder die Lagerung im Freien.
  Dieses Produkt ist nur zur Verwendung in Innenräumen vorgesehen. Es ist weder wasser- noch staubdicht.
- Vermeiden Sie den Gebrauch oder die Lagerung an Orten, an denen das Gerät direktem Sonnenlicht ausgesetzt sein kann, um ein Verformen zu vermeiden.
- Vermeiden Sie den Gebrauch oder die Lagerung an Orten, die hohen Temperaturen, Feuchtigkeit oder Nässe ausgesetzt sind.
- Das Gerät darf keinen Schlägen ausgesetzt und nicht fallen gelassen werden.
- Verwenden Sie weder Benzen noch Alkohol oder Bürsten usw. Schmutz mit einem weichen Tusch abwaschen.

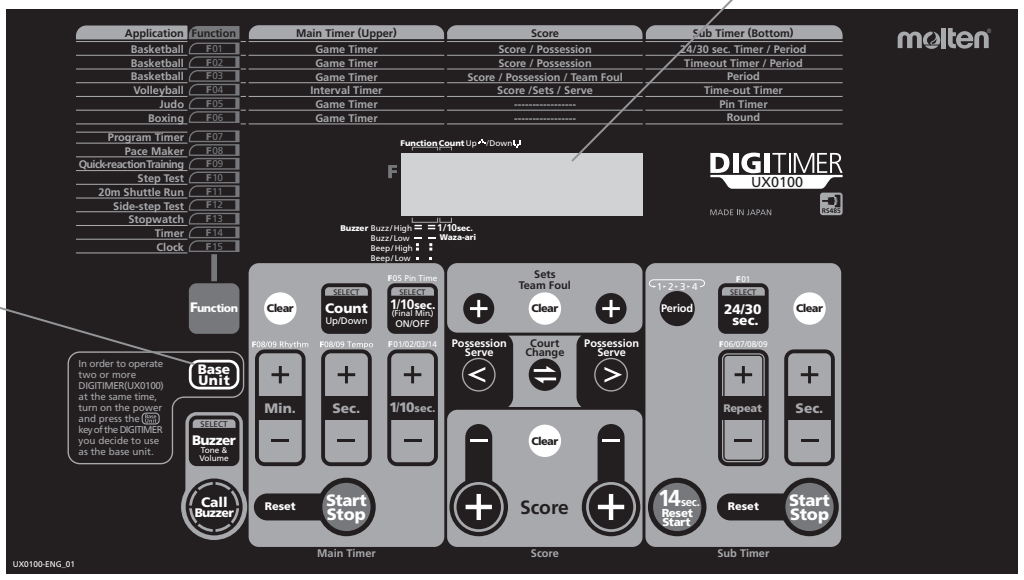
3, Bezeichnungen der Teile und Funktionen

〈Anzeigenseite〉

〈Betriebsseite〉



〈Bedienfeld〉



Zusatzteile： Netzkabel 1 Stck.

Vorwärtslauf

Die Tasten **Function** **Min.** **Sec.** **1/10sec.** **Score** **Sets** **Count** laufen vorwärts, wenn sie länger als eine Minute gedrückt werden.

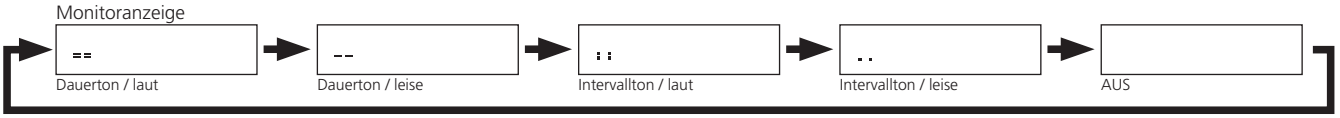
Rufsignal

Drücken Sie die Taste **Call Buzzer** um das Signal kontinuierlich ertönen zu lassen.
Das Rufsignal hat die Einstellungen **Buzzer Tone & Volume** .

Signalton und Lautstärke

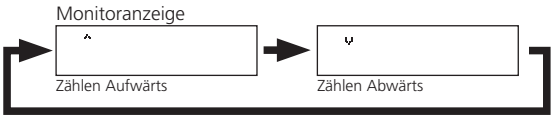
Wenn die Taste **Buzzer Tone & Volume** gedrückt wird, ändert sich der Signalton wie folgt：

※Nachdem die Funktionen（F08） Schrittmacher und （F11）20m Shuttle-Lauf einen Piepton erfordern, ist nur die Signaleinstellung verf ügbar.
※Funktion（F11）20m Shuttle-Lauf verfügt nur über die hohe Piepton-Einstellung.



Zählen Aufwärts/Abwärts

Mit den Funktionen（F01）Basketball,（F02）Basketball,（F03）Basketball,（F05）Judo,（F06）Boxen,
（F07）Programmzeiteinstellung,（F08）Schrittmacher,（F09） Schnellreaktionstraining, und
（F14）Zeitgeber kann Aufwärts / Abwärts zählen gewählt werden.
Nachdem Sie die Taste **Clear** des Zeitgebers gedrückt haben, wählen Sie die Taste **Count Up/Down** .
※Durch Betätigung der Taste **Clear** werden alle eingestellten Zeiten gelöscht.



1/10 Sekundenanzeige für Schlußminute beim Haupttimer

Bei Anwendung der（F01）oder（F02）oder（F03）Funktion für Basketball, oder wenn der（F14）Zeitgeber auf "Rückwärtszählung" eingestellt ist, kann die Anzeige für 1/10 Sekundenzählung während der Schlußminute eingestellt werden. Bei unterbrochener Zählung betätigen Sie die Taste **Final Min. 1/10sec.** . Dann wirdfür die verbleibende Zeit eine Rückwärtszählung in Minuten und Sekunden ausgeführt, wobei in der Schlußminute die Anzeige automatisch die Sekunden und Zehntelsekunden anzeigt. Zur Aufhebung dieser Funktion erneut die Taste betätigen. Die Anzeige zeigt dann wieder Minuten und Sekunden an.

Punktanzeige, Zeitgeber verschwindet（F01, F02, F03, F04 nur）

Punktanzeige und Zeitgeber können von der Anzeige entfernt werden, wenn sie nicht länger gebraucht werden.
Wenn 0 angezeigt wird, drücken Sie die Taste **−** damit sie verschwinden. Drücken Sie die Taste **+** Drücken Sie um 0 wieder herzustellen.

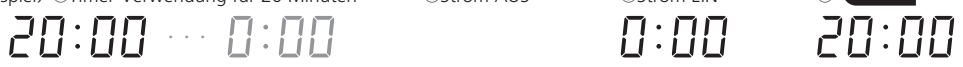
Wiederherstellung bei Stromausfall

Sollte das Netzkabel abgetrennt werden oder der Strom ausfallen, dann erlischt die Anzeige, und die Zählung setzt aus. Allerdings werden im Speicher des Geräts alle Daten und Einstellungen beibehalten, die vor dem Stromverlust vorhanden waren.

Reservespeicher

Alle Daten und Einstellungen für alle Funktionen werden im Speicher des Geräts beibehalten, bis die Stromversorgung wiederhergestellt ist. Deshalb kann der Digitimer sofort wieder gestartet werden, ohne dass eine neue Zeiteinstellung usw. erforderlich ist.

(Beispiel) ①Timer-Verwendung für 20 Minuten ②Strom AUS ③Strom EIN ④ Reset



Alles zurückstellen

Die UX0100 hat eine Speicher-Backup-Funktion, wodurch die Einstellungen auch bei ausgeschalteter Stromversorgung beibehalten werden.

Zur Löschung aller Einstellungen oder im unwahrscheinlichen Fall einer Störung betätigen Sie die Taste **Clear** und halten sie länger als 6 Sekunden gedrückt.

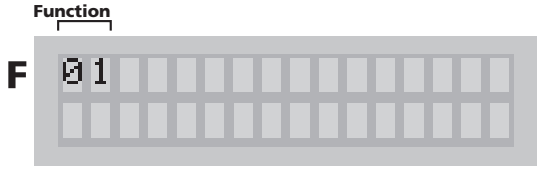
Auf diese Weise werden alle Zeit- sowie anderen Einstellungen zurückgesetzt.

4, Vorbereitungen vor dem Gebrauch

1, Die Buchse des Netzkabels an der Rückseite des Geräts und den Stecker an einer Steckdose anschließen.

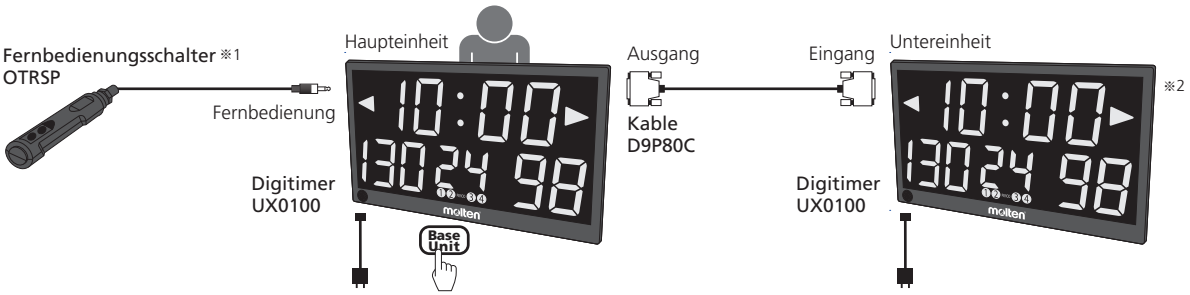
2, Schalten Sie den Ein-/Aus-Schalter ein.

3, Bei der Tastatur wiederholt die Taste **Function** betätigen, bis der Monitor die gewünschte Funktionsnummer anzeigt.
(Während einer Zählung ist die Taste **Function** nicht wirksam. Um die Taste zu betätigen, unterbrechen Sie die Zählung.)



4, Zum Abruf der im Speicher eingestellten Zeiten die Tasten **Reset** für Haupt- und Nebentimer betätigen.
Zur Änderung der Einstellungen die Taste **Clear** betätigen.

Optionale Geräteskizze



※1 Für Start, Stopp und Zurücksetzen des Haupttimer (für <F01> basketball, den 24- oder 30-Sekunden-Timer und den Unterbrechungs-Timer für <F04> volleyball) .
※2 Bitte stellen Sie den Summton sowie die Lautstärke über die "Haupteinheit" ein.

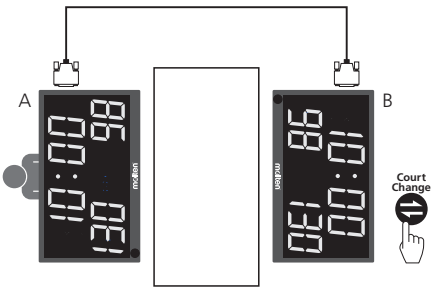
Frühere Digitimer-Modelle können nur durch Anschließen eines CAX Signalumwandlers gekoppelt werden.

Kopplung

1, Einstellen der Steuerung
Wenn mehrere Digitimer gleichzeitig betrieben werden, schalten Sie diese nach erfolgtem Anschluß ein, und betätigen Sie dann die Taste **Base Unit** des Geräts.

⚠ Der Datenaustausch setzt ein, und alle Tasten der "Untereinheit" (bis auf die **Base Unit** und **Court Change** Tasten) können nicht mehr betätigt werden. Bitte achten Sie darauf, die Taste **Base Unit** der "Untereinheit" nicht unbeabsichtigt zu betätigen. Die "Untereinheit" übernimmt sonst die Steuerung mittels der Funktionen, die vor ihrer Unterordnung wirksam waren.

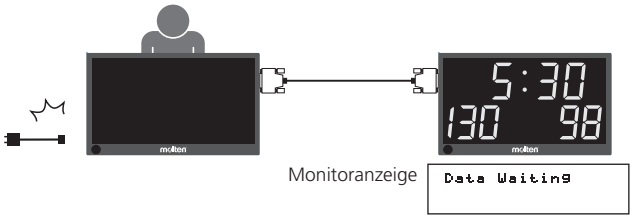
2, Änderung der Spielstandanzeige
Bei der rechten Abbildung erfolgt die Spielstandanzeige B genau gegenüber von A und entspricht nicht der Spielortauslegung.
Betätigen Sie die Taste **Court Change** von B , damit der Spielstand dem Spielort entsprechend von links nach rechts angezeigt wird.



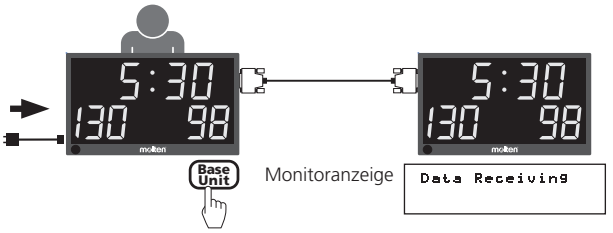
Störungen während der Koppelung

■Abtrennung des Netzkabels bei der “Haupteinheit”

①Das Kabel der “Haupteinheit” wurde abgetrennt!

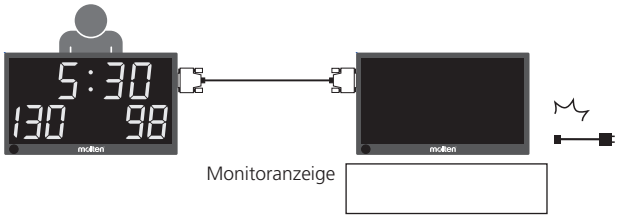


②Den Stecker wieder anschließen und die Taste **Base Unit** betätigen, wodurch die Daten wiederhergestellt werden.

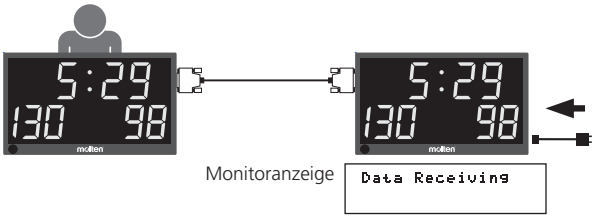


■Abtrennung des Netzkabels bei der “Untereinheit”

①Das Kabel der “Untereinheit” wurde abgetrennt!

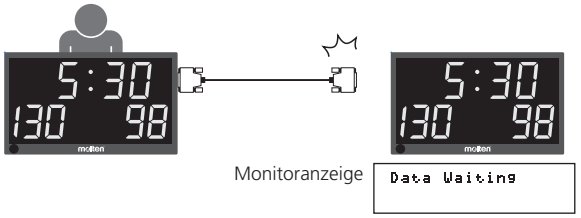


②Das Kabel wieder anschließen, wodurch die Daten wiederhergestellt werden.

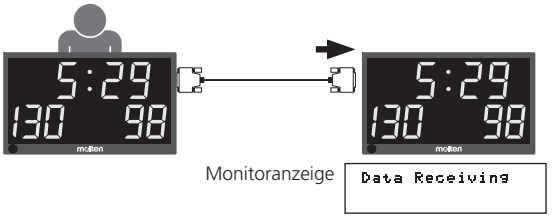


■Das Kabel für Datenaustausch wurde abgetrennt.

①Es wurde ein Kabel abgetrennt!



②Das Kabel wieder anschließen, wodurch die Daten wiederhergestellt werden.



5, Bedienungsanleitung

F01 Basketball

Spielzeitgeber, 24-Sek.-Zeitgeber, Viertel

Der Spieltimer kann für bis zu neun verschiedene Unterbrechungen programmiert werden, einschließlich Spielzeiten, Halbzeiten usw.※1

Spielzeitgeber/24-Sek.-Zeitgeber

Betrieb	Taste: Haupt-Anzeige (Spielzeitgeber)	Taste: Neben-Anzeige (24-Sek.-Zeitgeber)	Monitoranzeige
1, Stellen Sie die Spielzeit ein (z.B.10 Min.) Haupt-Anzeige:min+1,min−1,sek+1,sek−1 Taste	Min.+1 niedergedrückt halten		10:00 0 24 0
2, Zum Einstellen der Halbzeit und zweiten Halbzeit※1 ① Speichern Sie die erste Halbzeit ein	Reset		0:00 24 P2
② Stellen Sie die Halbzeit ein (z.B.2 Min.) Haupt-Anzeige:min+1,min−1,sek+1,sek−1 Taste	Min.+1 zweimal		2:00 24 P2
③ Speichern Sie die Halbzeit ein	Reset		0:00 24 P3
④ Stellen Sie die zweite Halbzeit ein (z.B.10 Min.) Haupt-Anzeige:min+1,min−1,sek+1,sek−1 Taste	Min.+1 niedergedrückt halten		10:00 24 P3
⑤ Speichern Sie die zweite Halbzeit ein Zur Einstellung der Halbzeit, 3. Spielzeit, Pause oder 4. Spielzeit die Schritte②–⑤ausführen (Es sind bis zu 9 unterschiedliche Zeiten programmierbar)	Reset		0:00 24 P4
⑥ Beenden Sie die Programmeinstellung	Reset ※Kann ausgelassen werden.		10:00 0 24 0
3, Zählung startet Start 24-Sek.-Zeitgeber	Start Stop	Start Stop	10:00 0 24 0 9:59 0 24 0 9:58 0 23 0 ⋮
4, Versuchte Netzwürfe※2※3		Reset niedergedrückt halten	9:50 0 0 24-Sek.-Zeitgeber verschwin
5, Inbound		Reset Freigabe	9:48 0 24 0 9:47 0 23 0
6, Unterbrechung※4	Start Stop	Start Stop	2:30 0 10 0
7, Stellen Sie den 14-Sek.-Zeitgeber※5	Start Stop	14sec. Reset Start niedergedrückt halten	2:30 0 14 0

Betrieb	Taste		Monitoranzeige
	Haupt-Anzeige (Spielzeitgeber)	Neben-Anzeige (24-Sek.-Zeitgeber)	
8, Neustart	Start Stop	14sec. Reset Start Freigabe	2:30 / 0 14 0 2:29 / 0 13 0 ⋮
9, Erste Halbzeit abgelaufen Wenn der Timer für zwei oder mehr Spielzeiten oder Unterbrechungen programmiert ist, wird jede Unterbrechungszeit sofort nach Beendigung der vorherigen Unterbrechung angezeigt Die Spielzeit kann dann durch Betätigung der Taste **Start Stop** gestartet werden			0:00 / 0 15 0 Signal
10, Zurückstellen zur ersten Halbzeit	Reset	Reset	10:00 / 0 24 0

※1 Wenn über die zweite Spielzeit hinaus keine Unterbrechung programmiert wurde, die Taste **Reset** und dann zum Start der Zeitzählung die Taste **Start Stop** betätigen. Durch Betätigung der Taste **Reset** wird das Gerät auf Programmodus eingestellt.

※2 Während die Taste **Reset** gedrückt wird, erlischt die Anzeige des 24-Sek.-Zeitgebers.
Wenn die Taste freigegeben wird, beginnt der Zeitgeber erneut, ab 24 Sekunden rückwärts zu zählen.

※3 Wenn die Spielzeit automatisch angehalten werden soll, nachdem der Timer für 24 (30) Sekunden auf 0 zurückgezählt hat, betätigen Sie nach Zählende die Taste **Sets Clear** während 2 sek, um so den derzeitigen Kopplungsstatus anzuzeigen. Wenn die Taste **Sets Clear** während der Anzeige des Kopplungsmodus betätigt wird, wird " Kopplung ein/aus" angezeigt.

Monitoranzeige: 24 — Kopplung aus
Monitoranzeige: St oP 24 — Kopplung ein

※4 Um zu der Zeiteinstellung unmittelbar vor Betätigen der Taste **Reset** zurückzukehren, halten Sie die Zählung an und betätigen Sie die Taste **Right Sets+** . Dadurch wird die Zeit angezeigt, weshalb nun die Taste **Start Stop** betätigt werden muß.

※5 Während die Taste **14sec. Reset Start** gedrückt ist, ist die 14-Sek Anzeige sichtbar.
Wenn die Taste freigegeben wird, beginnt der Zeitgeber erneut, ab 14 Sekunden rückwärts zu zählen.

Zum Korrigieren der Uhrzeit:

Drücken Sie die Tasten **Min.+1** **Sec.+1** und **1/10sec.+1** um Zeit hinzuzufügen, oder die Tasten **Min.−1** **Sec.−1** und **1/10sec.−1** um Zeit abzuziehen, solange der Zeitgeber gestoppt ist.

Zum Ändern der Spielzeit:

Drücken Sie die Taste **Clear** auf dem Haupt-Anzeige, während er gestoppt ist, und befolgen Sie die obigen Schritte 1 und 2.

Zum Umschalten der Anzeigeposition des 24-Sek.-Zeitgebers:

Drücken Sie die Taste **Clear** auf dem Zeitgeber und die Taste **Court Change** nacheinander, um die Anzeigeposition des 24-Sek.-Zeitgebers wie folgt umzuschalten:

Zum Umschalten der Anzeigefarbe des 24-Sek.-Zeitgebers:

Drücken Sie die Taste **Left Sets+1** während 2 sek (Standardeinstellung : Grün)

Zum Ändern des 24 und 14-Sek.-Zeitgebers auf ein andere Einstellung als Standardeinstellung

Betrieb		Neben-Anzeige	Monitoranzeige
1,	① Zum Ändern des 24-Sek.-Zeitgebers auf ein andere Einstellung als 24 Sekunden	Clear	10:00 0 24 0
	② Stellen Sie die Zeit ein (z.B.45 Sek.)	Sec.+1 niedergedrückt halten	10:00 0 45 0
2,	① Zum Ändern des 14-Sek.-Zeitgebers auf ein andere Einstellung als 14 Sekunden Die Einstellzeit wird gespeichert	14sec. Reset Start	10:00 0 14 0
	② Stellen Sie die Zeit ein (e.g.20 Sek.)	Sec.+1 niedergedrückt halten	10:00 0 20 0
	③ Beenden Sie die Zeiteinstellung	14sec. Reset Start	10:00 0 45 0

※Zur Umschaltung von 24 auf 30 Sekunden die Zählung anhalten und die Taste **24/30sec. SELECT** betätigen.

Punktanzeige

Betrieb	Taste Punktanzeige	Monitoranzeige
1, Linkes Team erzielt einen Punkt	Left Score ⊕	0:00 1 24 0
2, Rechtes Team erzielt einen Punkt	Right Score ⊕	0:00 1 24 1
3, Rechtes Team erzielt einen Punkt	Right Score ⊕	0:00 1 24 2
4, Spielfeldwechsel	Court Change ⇄	0:00 2 24 1
5, Zurückstellen auf 0 : 0	Clear	0:00 0 24 0

Ballbesitz

Durch Betätigen der Taste **Left Possession** leuchtet die Ballbesitzlampe für das linke Team auf.
Durch Betätigen der Taste **Right Possession** leuchtet die Ballbesitzlampe für das rechte Team auf.
Durch Betätigen der Taste **Possession** auf der Seite mit leuchtender Lampe erlischt die Ballbesitzlampe.
Durch Betätigen der Taste **Court Change** wird die Lampe auf die andere Seite versetzt.

Monitoranzeige
< 0:00
0 24 0
Ballbesitz

Viertel

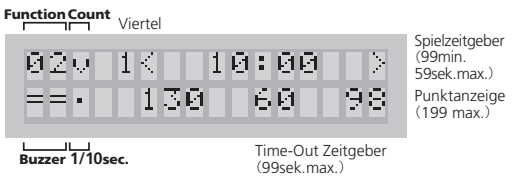
Drücken Sie die Taste **Period** , um Umschalten der Viertel.

Monitoranzeige
1 0:00 0 24 0 → 2 0:00 0 24 0 → 3 0:00 0 24 0 → 4 0:00 0 24 0 → 0:00 0 24 0
Leer

F02 Basketball

Spielzeitgeber/Punktanzeige, Time-Out-Zeitgeber, Viertel

Der Spielzeitgeber kann für Erste Hälfte, Halbzeit und Zweite Hälfte programmiert werden (max. 9 Programme).※1



Spielzeitgeber/Time-Out-Zeitgeber (60 Sek.)

Betrieb	Taste: Haupt-Anzeige (Spielzeitgeber)	Taste: Neben-Anzeige (Time-Out-Zeitgeber)	Monitoranzeige
1, Stellen Sie die Spielzeit ein (z.B.20 Min.) Haupt-Anzeige:min+1,min−1,sek+1,sek−1 Taste	Min.+1 niedergedrückt halten		20:00 0 0
2, Zum Einstellen der Halbzeit und zweiten Halbzeit※1	Reset		0:00 P2
① Speichern Sie die erste Halbzeit ein			
② Stellen Sie die Halbzeit ein (z.B.10 Min.) Haupt-Anzeige:min+1,min−1,sek+1,sek−1 Taste	Min.+1 niedergedrückt halten		10:00 P2
③ Speichern Sie die Halbzeit ein	Reset		0:00 P3
④ Stellen Sie die zweite Halbzeit ein (z.B.20 Min.) Haupt-Anzeige:min+1,min−1,sek+1,sek−1 Taste	Min.+1 niedergedrückt halten		20:00 P3
⑤ Speichern Sie die zweite Halbzeit ein	Reset		0:00 P4
⑥ Beenden Sie die Programmeinstellung	Reset ※Kann ausgelassen werden.		20:00 0 0
3, Zählung startet	Start Stop		20:00 0 0 19:59 0 0 ⋮
4, Unterbrechung	Start Stop		12:30 0 0
5, Neustart	Start Stop		12:30 0 0 12:29 0 0 ⋮
6, Die eingegebene Zeitsperre startet※2	Start Stop	Start Stop	10:30 0 60 0 10:30 0 59 0 ⋮ 10:30 0 0 0 Signal
7, Signal ertönt, Anzeige schaltet sich aus			10:30 0 0
8, Neustart	Start Stop		10:30 0 0 10:29 0 0 ⋮

Betrieb	Taste		Monitoranzeige
	Haupt-Anzeige (Spielzeitgeber)	Neben-Anzeige (Time-Out-Zeitgeber)	
9, Erste Halbzeit abgelaufen Halbzeit wird angezeigt Drücken Sie die Taste **Start Stop** am Spielzeitgeber			0:00 0 0 Signal
10, Stellen Sie auf die erste Halbzeit zurück	**Reset**		20:00 0 0

※1 Falls Pausen und zweite Halbzeiten nicht programmiert werden sollen, benutzen Sie zum Starten die Taste **Start Stop** ohne die Taste **Reset** zu drücken. Durch Drücken der Taste **Reset** wird der Programmiermodus gestartet.

※2 Falls die Zeitsperre vor 60 Sekunden abläuft, stoppen Sie den Zeitgeber mit der Zeitsperrentaste **Start Stop** löschen Sie dann das Licht mit der Taste **Reset** .

Zum Korrigieren der Uhrzeit:

Drücken Sie die Tasten **Min.+1** **Sec.+1** und **1/10sec.+1** um Zeit hinzuzufügen, oder die Tasten **Min.−1** **Sec.−1** und **1/10sec.−1** um Zeit abzuziehen, solange der Zeitgeber gestoppt ist.

Zum Ändern der Spielzeit:

Drücken Sie die Taste **Clear** auf dem Haupt-Anzeige, während er gestoppt ist, und befolgen Sie die obigen Schritte 1 und 2.

Zum Ändern des Zeitsperren-Zeitgebers auf eine andere Einstellung als 60 Sekunden:

Drücken Sie bei gestoppter Zählung die Taste **Clear** auf dem Zeitgeber. Stellen Sie dann mit den Tasten **Sec.+1** und **Sec.−1** die gewünschte Zeit ein und drücken die Zeitsperrentaste **Reset** . Die gewünschte Zeit wird gespeichert, und das Licht erlöscht. Zu diesem Zeitpunkt wird die Spielzeiteinstellung gelöscht. Stellen Sie die Spielzeit nach obigem Verfahren in 1 und 2 erneut ein.

Zum Umschalten der Anzeigefarbe des Time-Out-Zeitgebers:

Drücken Sie die Taste **Left Sets+1** während 2 sek (Standardeinstellung : Grün)

Grün → Rot

Punktanzeige

Betrieb	Taste Punktanzeige	Monitoranzeige
1, Linkes Team erzielt einen Punkt	Left Score ⊕	0:00 1 0
2, Rechtes Team erzielt einen Punkt	Right Score ⊕	0:00 1 1
3, Rechtes Team erzielt einen Punkt	Right Score ⊕	0:00 1 2
4, Spielfeldwechsel	Court Change ⇄	0:00 2 1
5, Zurückstellen auf 0 : 0	Clear	0:00 0 0

Ballbesitz

Monitoranzeige

Ballbesitz

Durch Betätigen der Taste **Left Possession** leuchtet die Ballbesitzlampe für das linke Team auf.
Durch Betätigen der Taste **Right Possession** leuchtet die Ballbesitzlampe für das rechte Team auf.
Durch Betätigen der Taste **Possession** auf der Seite mit leuchtender Lampe erlischt die Ballbesitzlampe.
Durch Betätigen der Taste **Court Change** wird die Lampe auf die andere Seite versetzt.

Viertel

Drücken Sie die Taste **Period** , um Umschalten der Viertel.

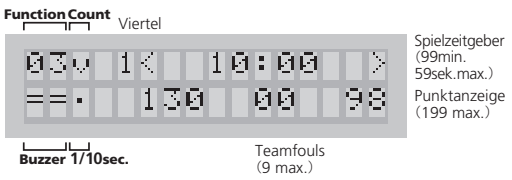
Monitoranzeige

Leer

F03 Basketball

Spielzeitgeber/Punktanzeige, Teamfouls, Viertel

Der Spieltimer kann für bis zu neun verschiedene Unterbrechungen programmiert werden, einschließlich Spielzeiten, Halbzeiten usw.※1



Spielzeitgeber

Betrieb	Taste Haupt-Anzeige (Spielzeitgeber)	Monitoranzeige
1, Stellen Sie die Spielzeit ein (z.B.10 Min.) Haupt-Anzeige:min+1,min−1,sek+1,sek−1 Taste	**Min.+1** niedergedrückt halten	10:00 0 00 0
2, Zum Einstellen der Halbzeit und zweiten Halbzeit※1	**Reset**	0:00 P2 00
① Speichern Sie die erste Halbzeit ein		
② Stellen Sie die Halbzeit ein (z.B.2 Min.) Haupt-Anzeige:min+1,min−1,sek+1,sek−1 Taste	**Min.+1** zweimal	2:00 P2 00
③ Speichern Sie die Halbzeit ein	**Reset**	0:00 P3 00
④ Stellen Sie die zweite Halbzeit ein (z.B.10 Min.) Haupt-Anzeige:min+1,min−1,sek+1,sek−1 Taste	**Min.+1** niedergedrückt halten	10:00 P3 00
⑤ Speichern Sie die zweite Halbzeit ein Zur Einstellung der Halbzeit, 3. Spielzeit, Pause oder 4. Spielzeit die Schritte②–⑤ausführen (Es sind bis zu 9 unterschiedliche Zeiten programmierbar)	**Reset**	0:00 P4 00
⑥ Beenden Sie die Programmeinstellung	**Reset** ※Kann ausgelassen werden.	10:00 0 00 0
3, Zählung startet	**Start Stop**	10:00 0 00 0 9:59 0 00 0 ⋮
4, Unterbrechung	**Start Stop**	2:30 0 00 0
5, Neustart	**Start Stop**	2:30 0 00 0 2:29 0 00 0 ⋮
6, Erste Halbzeit abgelaufen Wenn der Timer für zwei oder mehr Spielzeiten oder Unterbrechungen programmiert ist, wird jede Unterbrechungszeit sofort nach Beendigung der vorherigen Unterbrechung angezeigt. Die Spielzeit kann dann durch Betätigung der Taste **Start Stop** gestartet werden.		0:00 0 00 0 Signal
7, Zurückstellen zur ersten Halbzeit	**Reset**	10:00 0 00 0

※1 Falls Pausen und zweite Halbzeiten nicht programmiert werden sollen, benutzen Sie zum Starten die Taste **Start Stop** ohne die Taste **Reset** zu drücken. Durch Drücken der Taste **Reset** wird der Programmiermodus gestartet.

Zum Korrigieren der Uhrzeit:

Drücken Sie die Tasten **Min.+1** **Sec.+1** und **1/10sec.+1** um Zeit hinzuzufügen, oder die Tasten **Min.−1** **Sec.−1** und **1/10sec.−1** um Zeit abzuziehen, solange der Zeitgeber gestoppt ist.

Zum Ändern der Spielzeit:

Drücken Sie die Taste **Clear** auf dem Haupt-Anzeige, während er gestoppt ist, und befolgen Sie die obigen Schritte 1 und 2.

Punktanzeige

Betrieb	Taste Punktanzeige	Monitoranzeige
1, Linkes Team erzielt einen Punkt	Left Score ⊕	0:00 1 00 0
2, Rechtes Team erzielt einen Punkt	Right Score ⊕	0:00 1 00 1
3, Rechtes Team erzielt einen Punkt	Right Score ⊕	0:00 1 00 2
4, Spielfeldwechsel	Court Change ⇄	0:00 2 00 1
5, Zurückstellen auf 0 : 0	Clear	0:00 0 00 0

Ballbesitz

Durch Betätigen der Taste **Left Possession** leuchtet die Ballbesitzlampe für das linke Team auf.
Durch Betätigen der Taste **Right Possession** leuchtet die Ballbesitzlampe für das rechte Team auf.
Durch Betätigen der Taste **Possession** auf der Seite mit leuchtender Lampe erlischt die Ballbesitzlampe.
Durch Betätigen der Taste **Court Change** wird die Lampe auf die andere Seite versetzt.

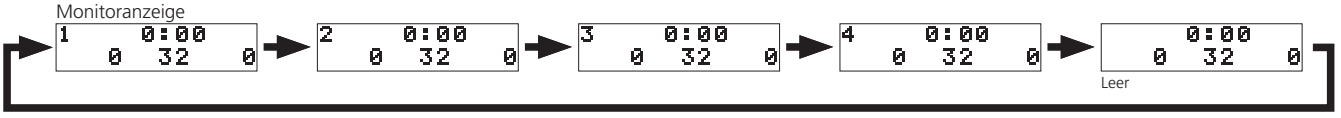
Monitoranzeige

Ballbesitz

Viertel

Drücken Sie die Taste **Period** , um Umschalten der Viertel.

Monitoranzeige



Teamfouls

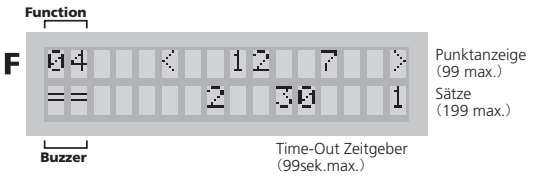
Betrieb	Taste Sätze (Teamfouls)	Monitoranzeige
1, Richtiges Team begeht ein	Right Sets +	20:00 0 01 0
2, Linkes Team begeht ein Foul	Left Sets +	20:00 0 11 0
3, Richtiges Team begeht 4	Right Sets +	20:00 0 14 0
4, Richtiges Team begeht 5 Fouls Demonstrationsfarbe wird rot werden	Right Sets +	20:00 0 15 0

Zum Ändern des Teamfoulnummer auf ein andere Ein Stellung als 5

Betrieb	Taste Teamfouls	Monitoranzeige
1, Zum Ändern der Teamfoulnummer	Clear niedergedrückt halten 2 sek	10:00 0 00 0
2, Stellen Sie die Teamfoulnummer	+	10:00 0 33 0
3, Beenden Sie die Teamfoulseinstellung	Clear	10:00 0 00 0

F04 Volleyball

Punktanzeige
Time-Out-Zeitgeber



Punktanzeige/Sätze

Betrieb	Taste		Monitoranzeige
	Punktanzeige	Sätze	
1, Zurückstellen auf 0 : 0	Clear	Clear	0 0 / 0 0
2, Linkes Team erzielt einen Punkt	Left Score ⊕		1 0 / 0 0
3, Rechtes Team erzielt einen Punkt	Right Score ⊕		1 1 / 0 0
4, Rechtes Team erzielt einen Punkt	Right Score ⊕		1 2 / 0 0
5, Rechtes Team gewinnt ein Spiel		Right Sets ⊕	1 2 / 0 1
6, Spielfeldwechsel	Court Change ⇄		2 1 / 1 0
7, Zurückstellen auf 0 : 0	Clear	Clear	0 0 / 0 0

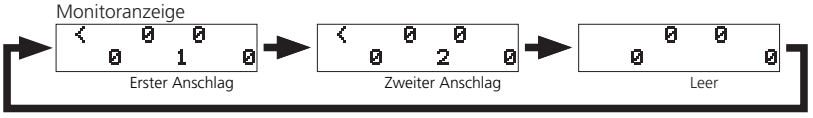
Anschlag

Drücken Sie die Taste **Serve** für die Seite, die mit dem Anschlag beginnt. Das Anschlaglicht leuchtet auf.
Wenn die Taste **Serve** der aufleuchtenden Seite betätigt wird, erlischt die Lampe.
※Aufschlag- und Punkteanzeige sind getrennt, weshalb Punkte für die Seite ohne Aufschlag eingegeben werden können.

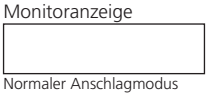
Erster/Zweiter Anschlag-Modus:

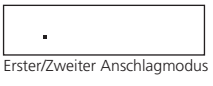
Drücken Sie die Taste **Final Min. 1/10sec.** .
Die Monitoranzeige für 1/10 Sekunde wechselt von AUS auf EIN;
geben Sie dann den ersten / zweiten Aufschlagmodus ein. Drücken Sie die Taste **Serve** hintereinander, um die Anzeige wie folgt zu ändern:

Monitoranzeige



Monitoranzeige


Normaler Anschlagmodus



Erster/Zweiter Anschlagmodus

Drücken Sie die Taste **Final Min. 1/10sec.** erneut, um den ersten / zweiten Anschlag-Modus zu verlassen.

Time-Out-Zeitgeber (30 Sek)

Betrieb	Taste Neben-Anzeige (Time-Out-Zeitgeber)	Monitoranzeige
1, Gespeicherte Zeitsperre startet※1	Start Stop	0 0 0 30 0 0 0 0 29 0 ⋮ 0 0 0 0 0 Signal
2, Signal ertönt, wenn Zeitsperren-Zeitgeber abgelaufen ist. Die Anzeige erlischt.		0 0 0 0

※1 Falls die Zeitsperre vor Ablauf der 30 Sekunden abläuft, stoppen Sie die Zeitsperre mit der Taste **Start Stop** und schalten das Licht mit der Taste **Reset** aus.

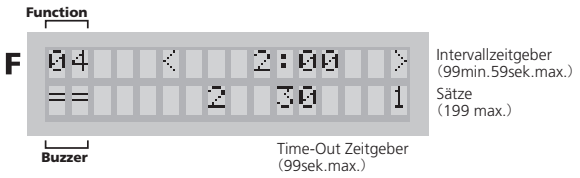
Zum Umschalten des Zeitsperren-Zeitgebers auf eine andere Zeit als 30 Sekunden:

Drücken Sie bei gestoppter Zählung die Taste **Clear** auf dem Zeitgeber. Stellen Sie dann mit den Tasten **Sec.+1** und **Sec.−1** die gewünschte Zeit ein und drücken die Zeitsperrentaste **Reset** . Die gewünschte Zeit wird gespeichert, und das Licht erlöscht.

Zum Umschalten der Anzeigefarbe des Time-Out-Zeitgebers:

Drücken Sie die Taste **24/30sec. SELECT** während 2 sek（Standardeinstellung : Grün）

Grün → Rot



Intervallzeitgeber

Die Intervallzeit kann rückwärts gezählt werden. Stellen Sie die Intervallzeit im voraus ein.

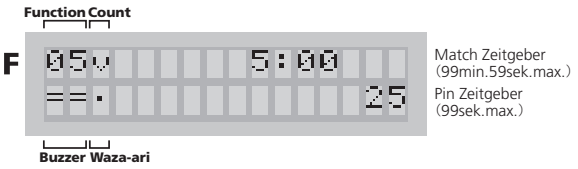
Betrieb	Taste Haupt-Anzeige (Zeitgeber)	Monitoranzeige
1, Stellen Sie die Intervallzeit ein (z.B.2 Min.) Haupt-Anzeige:min+1,min−1,sek+1,sek−1 Taste	**Min.+1** zweimal	2:00 0 0
2, Zum Einstellen des Warnsignals ① Speichern Sie die Intervallzeit ein	**Reset**	2:00 0 0
② Stellen Sie die Warnzeit ein (z.B.30 Sek.) Haupt-Anzeige:min+1,min−1,sek+1,sek−1 Taste	**Sec.+1** niedergedrückt halten	0:30 0 0
③ Speichern Sie die Warnzeit ein (Signal ertönt zur Warnzeit)	**Reset**	2:00 0 0 Signal
④ Durch Wiederholen der Schritte ②und③können weitere Signalwarnzeiten eingestellt werden (Max.10 Einstellungen)		
3, Beenden Sie die Programmeinstellung	**Reset**	2:00 0 0
4, Die Intervallzeitgeber-Anzeige kehrt zur Punktanzeige zurück Befolgen Sie den Punktanzeigenbetrieb	**Reset**	0 0 0 0
5, Starten Sie den Intervallzeitgeber Die Punktanzeige wechselt auf die Intervallzeitgeber-Anzeige um	**Start Stop**	2:00 0 0 1:59 0 0 ⋮ 0:00 0 0 Signal
6, Das Signal ertönt, und die Intervallzeitgeber-Anzeige kehrt zur Punktanzeige zurück		0 0 0 0

Zum Ändern der Intervallzeit:

Während der Timer angehalten ist, die Taste **Clear** des Haupttimers betätigen und die obigen Schritte 1 bis 3 ausführen.

F05 Judo Match-Zeitgeber Pin-Zeitgeber

Die Pin-Zeiten nach internationalen Regeln (Ippon = 25 Sekunden) (Waza-ari, Warnung erhalten = 20 Sekunden) sind voreingestellt. Sie können auch auf 30 bzw. 25 Sekunden geändert werden.



Zeitgeber

Betrieb	Taste: Haupt-Anzeige (Spielzeitgeber)	Taste: Neben-Anzeige (Pin.-Zeitgeber)	Monitoranzeige
1, Stellen Sie die Match-Zeit ein (z.B.5 Min.) Haupt-Anzeige:min+1,min−1,sek+1,sek−1 Taste	**Min.**+1 fünfmal		5:00
2, Zum Ändern der Pin-Zeit : ① Ippon→30 sek. (wenn nicht, 25 sek.) Neben-Anzeige:sek+1,sek−1 Taste		**Sec.**+1 niedergedrückt halten **Reset**	5:00 30 5:00
② Waza-Ari-awasete-ippon →25 sek.※1 (wenn unverändert, 20 sek.) Neben-Anzeige:sek+1,sek−1 Taste ※Nachstehend ebenso, sofern nicht anderweitig spezifisch angegeben.		**Sec.**+1 niedergedrückt halten **Reset**	5:00 25 5:00
3, Zählung startet Die Einstellzeit wird gespeichert	Start Stop		5:00 4:59 ⋮
4, Osaekomi※2※3		Start Stop	1:30 0 1:29 1 ⋮
5, Matte	Start Stop →	Pin-Zeitgeber stoppt automatisch	1:15 15
6, Neustart	Start Stop →	Pin-Zeitgeber stoppt automatisch	1:15 15 1:14 16 ⋮
7, Osaekomi-toketa※4		Start Stop	1:10 20 1:09 20 ⋮
8, Osaekomi Pin-Zeitgeber beginnt automatisch von 0 Sekunden an zu zählen		Start Stop	1:05 0 1:04 1 ⋮
9, 25 Sekunden abgelaufen	Match-Zeitgeber stoppt automatisch ←	Pin-Zeitgeber stoppt	0:40 25 Signal
10, Match-Zeit abgelaufen※5			0:00 20 Signal
11, Stellen Sie die Match-Zeit zurück Die Pin-Zeitgeberanzeige erlischt	**Reset**		5:00

※1 Bevor Sie die Zeit auf "Waza-Ari, Keikoku" umstellen, müssen Sie immer erst die "ippon" -Zeit ändern.

※2 Festgehaltener Spieler hat Waza-Ari oder Warnung (wird Ippan nach 20 Sekunden).
Drücken Sie die Taste **Final Min. 1/10sec. (Pin Time Selector)** einmal während der Pin-Zählung.
Die Waza-Ari Lampe leuchte auf, das Signal ertönt nach 25 Sekunden und stoppt.
Durch erneutes Drücken der Taste **Final Min. 1/10sec.** während der Pin-Zählung wird die Einstellung von 20 Sekunden gelöscht.
Osaekomi-toketa durch Drücken der Taste **Start Stop** am Pin-Zeitgeber löscht die Einstellung von 20 Sekunden.

Monitoranzeige
Waza-Ari
"Ippon"
Signal ertönt nach 25 Sekunden und stoppt

Monitoranzeige
Waza-Ari
"Waza-Ari-awasete-ippon"
Signal ertönt nach 20 Sekunden und stoppt

※3 Drücken Sie die Taste **Serve** für die Seite mit dem festgehaltenen Spieler.
Die Anzeige leuchtet auf. Durch erneutes Drücken dieser Taste erlischt die Anzeige.

※4 Durch Drücken der Taste **Reset** am Pin-Zeitgeber, während dieser gestoppt ist, wird die Pin-Zeitgeberanzeige ausgeschaltet.

※5 Die Match-Zeit erreicht 0:00 während eines Pin:
Das Match geht weiter, ohne daß ein Signal ertönt, damit die Pin-Zählung nicht unterbrochen wird.
Wird das Pin unterbrochen, drücken Sie die Taste **Start Stop** am Pin-Zeitgeber. Das Signal ertönt, und das Match ist beendet.

Zum Korrigieren der Match- und Pin-Zeit:

Drücken Sie die Tasten **Min.+1** und **Sec.+1** um Zeit hinzuzufügen, oder die Tasten **Min.−1** und **Sec.−1** um Zeit abzuziehen, solange der Zeitgeber gestoppt ist.

Zum Ändern der Match-Zeit:

Drücken Sie die Taste **Clear** auf dem Haupt-Anzeige, während er gestoppt ist, und befolgen Schritte 1.

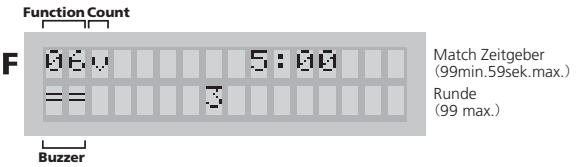
Zum Ändern der Pin-Zeit:

Drücken Sie die Taste **Clear** auf dem Neben-Anzeige, während er gestoppt ist, und befolgen Schritte 1.

F06 Boxen

Match-Zeitgeber
Runde

Die Match-, Runden- und Intervall-Zeit
kann programmiert werden.



Zeitgeber

Betrieb	Taste		Monitoranzeige
	Haupt-Anzeige (Spielzeitgeber)	Neben-Anzeige (Runde)	
1, Stellen Sie Programm 1 (P1) auf Boxzeit ein (z.B.3 Min.) Haupt-Anzeige:min+1,min−1,sek+1,sek−1 Taste Die Programmnummer ändert sich auf die Warnsignalnummer F1 um	**Min.**+1 dreimal **Reset**		3:00 0 P1 0:00 0 F1
2, Zum Einstellen des Warnsignals Stellen Sie die Warnzeit ein (z.B.30 Sek.) Haupt-Anzeige:min+1,min−1,sek+1,sek−1 Taste	**Sec.**+1 niedergedrückt halten		0:30 0 F1
3, Verlassen Sie den Warnsignalmodus Die Warnsignalnummer ändert sich auf die Programmnummer P2 um	**Reset**		0:00 0 P2
4, Stellen Sie Programm 2 (P2) auf Intervallzeit ein (z.B.1 Min.) Haupt-Anzeige:min+1,min−1,sek+1,sek−1 Taste Die Programmnummer ändert sich auf die Warnsignalnummer F2 um	**Min.**+1 **Reset**		1:00 0 P2 0:00 0 F2
5, Zum Einstellen des Warnsignals Stellen Sie die Warnzeit ein (z.B.5 Sek.) Haupt-Anzeige:min+1,min−1,sek+1,sek−1 Taste	**Sec.**+1 fünfmal		0:05 0 F2
6, Verlassen Sie den Warnsignalmodus	**Reset**		0:00 0 P3
7, Stellen Sie die gewünschte Anzahl von Runden ein (wenn nicht, endlos) (z.B.3 Runde) Wiederholungen+1,Wiederholungen−1 Taste		**Repeat**+1 dreimal	0:00 3 P3
8, Beenden Sie die Programmeinstellung	**Reset** ※Kann ausgelassen werden.		3:00 1
9, Start Die Anzahl der derzeitigen Runden erscheint in der unteren linken Anzeige " −− " erscheint während der Intervallzeit in der unteren rechten Ecke	Start Stop		3:00 1 Signal 2:59 1 ⋮ 0:30 1 Piep-ton ⋮ 0:00 1 Signal 1:00 1 −− 0:59 1 −−
10, Anzahl beendeter Runden			0:00 3 Signal

Betrieb	Taste		Monitoranzeige
	Haupt-Anzeige (Spielzeitgeber)	Neben-Anzeige (Runde)	
11, Kehren Sie zum Programmbeginn zurück	**Reset**		0:00 1

Zum Korrigieren der Match- und Pin-Zeit:

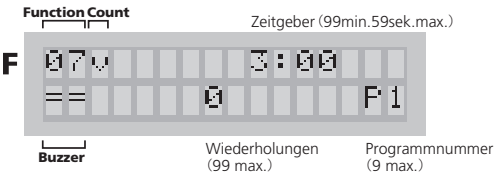
Drücken Sie die Tasten **Min.+1** und **Sec.+1** um Zeit hinzuzufügen, oder die Tasten **Min.−1** und **Sec.−1** um Zeit abzuziehen, solange der Zeitgeber gestoppt ist.

Zum Ändern der Match-Zeit:

Drücken Sie die Taste **Clear** auf dem Haupt-Anzeige, während er gestoppt ist, und befolgen Sie die obigen Schritte 1 bis 8.

F07 Programmzeiteinstellung

Die Programmzeiteinstellung kann auf kontinuierliche Rückwärtszählung eingestellt werden und maximal neun Perioden anzeigen.



Zeitgeber

Betrieb	Taste		Monitoranzeige
	Haupt-Anzeige (Programm)	Neben-Anzeige (Wiederholungen)	
1, Stellen Sie Programm 1 (P1) auf die gewünschte Zeit ein (z.B.3 Min.) Haupt-Anzeige:min+1,min−1,sek+1,sek−1 Taste	**Min.+1** dreimal		3:00 0 P1
2, Speichern Sie die Zeit für Programm 1 ein Die Programmnummer ändert sich auf P2	**Reset**		0:00 0 P2
3, Stellen Sie Programm 2 (P2) auf die gewünschte Zeit ein (z.B.1 Min.) Haupt-Anzeige:min+1,min−1,sek+1,sek−1 Taste	**Min.+1**		1:00 0 P2
4, Speichern Sie die Zeit für Programm 2 ein Die Programmnummer ändert sich auf P3	**Reset**		0:00 0 P3
5, Befolgen Sie die obigen Schritte 1 bis 4 zum Einstellen der gewünschten Anzahl von Programmen (max. 9 Einstellungen)			
6, Stellen Sie die gewünschte Anzahl von Wiederholungen ein (wenn nicht, endlos) (z.B.3 mal) Wiederholungen+1,Wiederholungen−1 Taste		**Repeat+1** dreimal	0:00 3 P3
7, Beenden Sie die Programmeinstellung	**Reset** ※Kann ausgelassen werden.		3:00 1 P1
8, Start Programm 1 beginnt, rückwärts zu zählen, und bei 0:00 ertönt das Signal Programm 2 startet sofort Die derzeitige Anzahl von Wiederholungen wird in der unteren linken Ecke angezeigt	**Start Stop**		3:00 1 P1 Signal 2:59 1 P1 ⋮ 0:00 1 P1 Signal 1:00 1 P2 0:59 1 P2 ⋮ 0:00 1 P2 Signal 3:00 2 P1 2:59 2 P1 ⋮ Wird 3mal wiederholt und stoppt
9, Kehren Sie zum Programmbeginn zurück	**Reset**		3:00 1 P1

Zum Korrigieren der Uhrzeit:

Drücken Sie die Tasten **Min.+1** und **Sec.+1** um Zeit hinzuzufügen, oder die Tasten **Min.−1** und **Sec.−1** um Zeit abzuziehen, solange der Zeitgeber gestoppt ist.

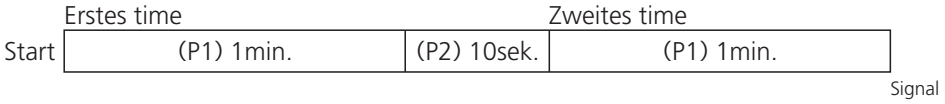
Zum Ändern der programmierten Zeiten:

Drücken Sie die Taste **Clear** auf dem Haupt-Anzeige, während er gestoppt ist, und befolgen Sie die obigen Schritte 1 bis 7.

Zum Auslassen des letzten Intervalls:

Befolgen Sie die obigen Schritte 1 bis 7 und drücken die Punktanzeigetaste **Clear** .

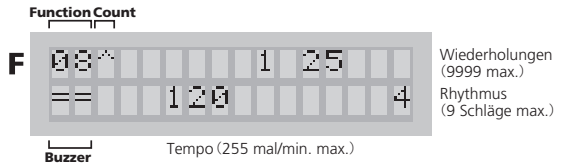
(Beispiel) Stellen Sie "P1" auf 1 Min. Bindestrich, "P2" auf 10 Sek. Pause und "Wiederholungen" auf 2 ein.



Wenn sich dieses Muster zum zweiten Mal wiederholt, zählt P2 (Rest - Pause) nicht. Der Zähler stoppt.

F08 Schrittmacher

Tempo und Rhythmus können beliebig eingestellt werden, um einen zügigen Schritt anzuschlagen.



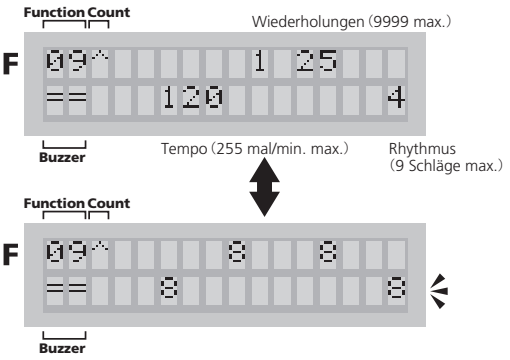
Taste

Betrieb	Taste		Monitoranzeige
	Haupt-Anzeige (Tempo)	Neben-Anzeige (Wiederholungen)	
1, Stellen Sie das gewünschte Tempo ein※1 (z.B.130 mal / Min.) Haupt-Anzeige:min＋1,min－1 Taste	**Sec.**＋1 dreimal		0 130 1
2, Stellen Sie den gewünschten Rhythmus ein (z.B.zwei Schläge) Haupt-Anzeige:min＋1,min－1 Taste	**Min.**＋1		0 130 2
3, Stellen Sie die gewünschte Anzahl von Wiederholungen ein (wenn nicht, endlos) (z.B.100 mal) Wiederholungen＋1,Wiederholungen－1 Taste		**Repeat**＋1 niedergedrückt halten	1 00 130 2
4, Start Eine Wiederholung wird zu Beginn einer jeden Rhythmussequenz gezählt Wiederholungen erscheinen in der oberen Anzeige Tempo und Rhythmus können jederzeit geändert werden	Start Stop		1 130 2 Signal ⋮ 1 130 2 Piep-ton ⋮ 2 130 2 Signal ⋮ 2 130 2 Piep-ton ⋮ Wird 100mal wiederholt und stoppt
5, Stellen Sie die Anzahl der Wiederholungen auf 0 zurück	**Reset**		0 130 2

※1 Wenn die Tempoanzeige auf 200 oder höher eingestellt ist, erlischt die untere Hälfte der Hunderter-Zahlen.

F09 Schnellreaktionstraining

Die oberen und unteren linken und rechten Anzeigen leuchten willkürlich auf.



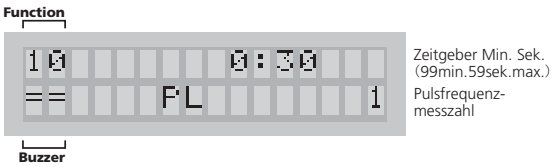
Taste

Betrieb	Taste		Monitoranzeige
	Haupt-Anzeige (Schnell)	Neben-Anzeige (Wiederholungen)	
1, Stellen Sie das gewünschte Tempo ein※1 (z.B.130 mal / Min.) Haupt-Anzeige:min+1,min−1 Taste	**Sec.+1** dreimal		0 130 1
2, Stellen Sie den gewünschten Rhythmus ein (z.B.zwei Schläge) Haupt-Anzeige:min+1,min−1 Taste	**Min.+1**		0 130 2
3, Stellen Sie die gewünschte Anzahl von Wiederholungen ein (wenn nicht, endlos) (z.B.100 mal) Wiederholungen+1,Wiederholungen−1 Taste		**Repeat+1** niedergedrückt halten	1 00 130 2
4, Start Am Anfang jeder Rhythmusfolge wird eine Wiederholung gezählt Tempo und Rhythmus können jederzeit geändert werden Überprüfen von Tempo und Rhythmus während des Betriebs : Drücken Sie die Taste **Right Score+1** Die Anzeige ist sichtbar, solange die Taste niedergedrückt wird	Start Stop		8 Signal Piep-ton Signal 8 Piep-ton Wird 100mal wiederholt und stoppt
5, Stellen Sie die Anzahl der Wiederholungen auf 0 zurück	**Reset**		0 130 2

※1 Wenn die Tempo auf über 200 eingestellt ist, schaltet sich die untere Hälfte der Hunderter-Zahlen aus.

F10 Schritt-Test

Der Schritt-Test ist bereits vorprogrammiert und wird von einem Taktton begleitet



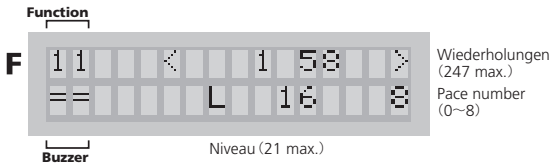
Zeitgeber

Betrieb	Taste Haupt-Anzeige (Schritt-Test)	Monitoranzeige
1, Start ① 3Drei Sekunden vor Testbeginn ertönt ein Warnsignal Im Anschluß daran beginnt der Zeitzähler ab 3 Minuten rückwärts zu zählen※1	Start Stop	0:03 Piep-ton ⋮ 3:00 Signal Signal 2:59 Piep-ton ⋮
② Nach Abschluß des ersten Teils des Tests ertönt ein Signal, und der Zeitgeber beginnt die Zeit zu zählen, die bis zu einer einminütigen Pause noch verbleibt ③ Drei Sekunden vor Ende der Pause ertönt ein Piepton Eine 30 Sekunden dauernde Rückwärtszählung beginnt für die erste Pulsmessung ("PL1" wird unten links angezeigt, was auf die erste Pulsmessung hinweist) ④ Drei Sekunden vor Ende der Pulsmessung ertönt ein Warnsignal, und eine 30 Sekunden dauernde Rückwärtszählung für die zweite Pause beginnt ⑤ Drei Sekunden vor Ende der zweiten Pause ertönt ein Piepton Eine 30 Sekunden dauernde Rückwärtszählung beginnt für die zweite Pulsmessung ("PL2" wird unten links angezeigt, was auf die zweite Pulsmessung hinweist) ⑥ Drei Sekunden vor Ende der Pulsmessung ertönt ein Warnsignal, und eine 30 Sekunden dauernde Rückwärtszählung für die dritte Pause beginnt ⑦ Drei Sekunden vor Ende der dritten Pause ertönt ein Piepton Eine 30 Sekunden dauernde Rückwärtszählung beginnt für die dritte Pulsmessung ("PL3" wird unten links angezeigt, was auf die dritte Pulsmessung hinweist) ⑧ Drei Sekunden vor Ende der Pulsmessung ist ein Piepton zu hören, und das Signal ertönt, was auf das Ende des Programms hinweist		⋮ 0:00 Signal PL 3
2, Kehren Sie zum Beginn des Programms zurück	Reset	0:03

※1 Die Warnzeit kann durch die Taste **Min.+1** **Min.−1** **Sec.+1** **Sec.−1** geändert werden. (99 Min. 59 Sek. Max.)

F11 20m Shuttle-Lauf

Der Shuttle-Lauf ist bereits vorprogrammiert und wird von einem Taktton begleitet.



Zeitgeber

Betrieb	Taste: Haupt-Anzeige (20m)	Taste: Aufschlag	Monitoranzeige
1, Die Anzeige für die Seite, die mit dem Lauf beginnt, leuchtet auf.		Right >	0:05 >
2, Start Fünf Sekunden vor Testbeginn ertönt ein Warnsignal Im Anschluß daran beginnt der Test※1 Das Tempo (sol-fa) ertönt achtmal pro shuttle Das Tempo steigert sich mit jeder Minute Start ↓ Laufen Umdrehen ↓ Laufen	Start Stop		0:05 > Piep-ton 0 > Signal L 1 0 0 > do re mi… L 1 1 < 1 Piep-ton L 1 0 < 1 do ti ra… L 1 1
3, Stop	Start Stop		1 20 > L 13 0
4, Kehren Sie zum Beginn des Programms zurück	Reset		0:05 >

Lassen Sie den Test vorwärts laufen, indem Sie während des Betriebs die Taste **Sec.+1** des Zeitgebers drücken.

※1 Die Warnzeit kann durch die Taste **Min.+1** **Min.−1** **Sec.+1** **Sec.−1** geändert werden. (99 Min. 59 Sek. Max.)

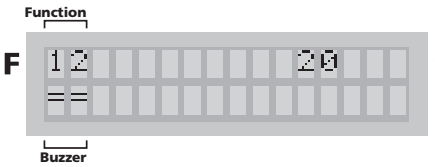
Zum Umschalten der Anzeigefarbe des Niveau:

Drücken Sie die Taste **24/30sec. SELECT** während 2 sek (Standardeinstellung : Grün)

Grün → Rot

F12 Seitenschritt-Test

Der Zeitgeber zählt ab 20 Sekunden rückwärts.



Zeitgeber

Betrieb	Taste Haupt-Anzeige (Seitenschritt)	Monitoranzeige
1, Start	Start Stop	20 19 ⋮ Signal
2, 20 Sekunden sind abgelaufen		0 Signal
3, Stellen Sie erneut 20 Sekunden ein	Reset	20

Zum Umschalten des Zeitgebers auf eine andere Einstellung als 20 Sekunden:

Drücken Sie die Taste **Clear** am Zeitgeber. Mit den Seitenschritt-Tasten **Sec.+1** und **Sec.−1** können Sie die gewünschte Zeit einstellen. Drücken Sie dann die Taste **Start Stop** um mit dem Test zu beginnen.

F13 Stoppuhr

Taste

Betrieb	Taste Hauptzeitgeber (Stoppuhr)	Monitoranzeige
1, Start	Start Stop	00:00 00 00:00 01 ⋮
2, Stop	Start Stop	24:58 98
3, Stellen Sie auf 00:00 zurück	Reset	00:00 00

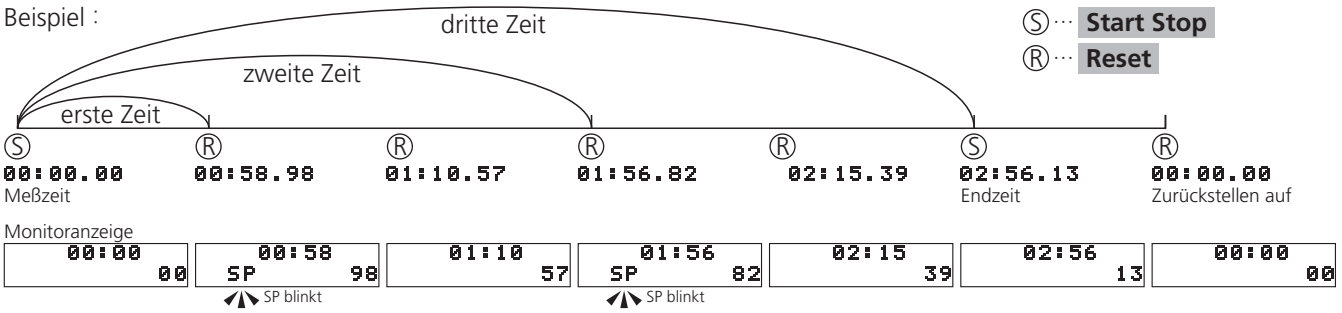
Wenn die gemessene Zeit 200 Stunden überschreitet, beginnt der Zeitgeber wieder bei 00:00.00.

Zum Starten des Signaltons:

Drücken Sie auf die Taste **Buzzer Tone & Volume**.

Geteilte Zeit

Messung ist abgelaufen, ohne zu stoppen



Zum Korrigieren der Uhrzeit:

Bei angehaltener Zählung mit den **Left Score+1** und **Left Score−1** Tasten die Stunden, den **Min.+1** und **Min.−1** Tasten des Haupttimers die Minuten, und mit den **Sec.+1** und **Sec.−1** Taste die Sekunden einstellen.

F14 Zeitgeber

Zeigt die zum Einstellen der Zeit verbleibende Zeit an.
Alarm eingeschlossen.

Zeitgeber

Betrieb	Taste Haupt-Anzeige (Zeitgeber)	Monitoranzeige
1, Stellen Sie die gewünschte Zeit ein (z.B.10 Min.) Haupt-Anzeige:min+1,min−1,sek+1,sek−1 Taste	**Min.+1** zehnmal	10:00
2, Zum Einstellen eines Warnsignals ① Speichern Sie die eingestellte Zeit	**Reset**	10:00
② Stellen Sie die Warnzeit ein (z.B.1 Min.) Haupt-Anzeige:min+1,min−1,sek+1,sek−1 Taste	**Min.+1**	1:00
③ Speichern Sie die Warnzeit (Signal ertönt bei eingesteller Warnzeit)	**Reset**	10:00 Piep-ton
④ Zusätzliche Warnsignalzeiten können durch Wiederholen von Schritt ②und③ eingestellt werden (Max.10 Einstellungen)		
3, Start Die Einstellzeit wird gespeichert Zur Warnzeit ertönt ein kurzer Summton	**Start Stop**	10:00 9:59 ⋮
4, Unterbrechung	**Start Stop**	2:30
5, Neustart	**Start Stop**	2:30 2:29 ⋮
6, Stellen Sie die abgelaufene Zeit ein		0:00 Signal
7, Stellen Sie die Zeit auf die voreingestellte Zeit zurück	**Reset**	10:00

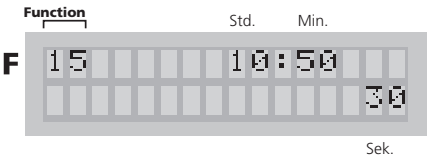
Zum Korrigieren der Uhrzeit:

Drücken Sie die Tasten **Min.+1** **Sec.+1** und **1/10sec.+1** um Zeit hinzuzufügen, oder die Tasten **Min.−1** **Sec.−1** und **1/10sec.−1** um Zeit abzuziehen, solange der Zeitgeber gestoppt ist.

Zum Ändern der eingestellten Zeit:

Drücken Sie die Taste **Clear** auf dem Haupt-Anzeige, während er gestoppt ist, und befolgen Sie die obigen Schritte 1 und 2.

F15 Uhr 24 Std.



Taste

Betrieb	Taste		Monitoranzeige
	Haupt-Anzeige (Uhr)	Neben-Anzeige (Sek.)	
1, Stellen Sie die Zeit ein (z.B.10:50:30) Haupt-Anzeige:min+1,min−1,sek+1,sek−1 Taste Neben-Anzeige:sek+1,sek−1 Taste	Uhr. **Min.+1** zehnmal Min. **Sec.−1** zehnmal	Sek. **Sec.+1** niedergedrückt halten	10:50 30
2, Start	Start Stop		10:50 30 10:50 31 ⋮

Durch Druck auf die Taste **Reset** auf dem Zeitgeber wird die Zeit auf 00:00.00 zurückgestellt, während die Uhr gestoppt ist.

※Ein Ändern der Funktionen löscht die Uhrzeit.

Zum Korrigieren der Uhrzeit:

Drücken Sie die Tasten **Min.+1** und **Sec.+1** um Zeit hinzuzufügen, oder die Tasten **Min.−1** und **Sec.−1** um Zeit abzuziehen, solange der Zeitgeber gestoppt ist.

6, Fehlersuche

Bevor Sie Reparaturen anfordern, überprüfen Sie bitte folgende Punkte.

Problem	Bitte überprüfen (Seitenzahl ist angegeben)	Um wieder zu operieren
Keine Anzeige.	●Ist das Netzkabel fest in die Steckdose eingesteckt?	●Fest einstecken.
	●Ist das Netzkabel durchgeschnitten?	●Kabel ersetzen.
Kehrt zu schnell auf 0 zurück. Zahlen erscheinen von selbst.	●Wurde der Netzschalter zu schnell ein- oder ausgeschaltet (Wenn die Stromversorgung zu schnell ein- oder ausgeschaltet wird oder ein lautes Geräusch verursacht, kann der Betrieb außer Kontrolle geraten.)	●Den Netzschalter ausschalten, länger als 5 Sekunden warten und dann den Schalter wieder einschalten. ●Die Taste **Clear** des Haupttimers betätigen und für 5 Sekunden gedrückt halten, um alle Einstellungen zurückzusetzen.
Taste funktioniert nicht.	●Wurden zwei oder mehr Tasten gleichzeitig betätigt?	●Drücken Sie eine Taste nach der anderen.
	●Wurde eine Untereinheit verwendet?	●Die Taste **Base Unit** betätigen.
Die Anzeige der "Untereinheit" stimmt nicht mit der der "Haupteinheit" überein.	●Wurde die Taste **Base Unit** betätigt?	●Die Taste **Base Unit** des DIGITIMER betätigen, der verwendet werden soll.
	●Wurde das Kabel für Datenaustausch abgetrennt?	●Das Kabel für Datenaustausch anschließen.

Falls eine andere außer den oben angegebenen Störungen auftritt, schalten Sie das Gerät aus, ziehen Sie das Netzkabel ab, und wenden Sie sich an Ihren Händler zwecks Inspektion und Reparatur.

Bitte lassen Sie nach einigen Betriebsjahren eine Routineinspektion durchführen.

Stellen Sie eines dieser Symptome fest?
- ●Netzkabel oder Stecker wird sehr heiß.
- ●Rauch tritt aus dem Gerät aus, und es riecht verbrannt.
- ●Das Gehäuse weist Risse oder Verbiegungen auf, oder es steht nicht stabil.
- ●Bei Berührung des Timers erhalten Sie einen elektrischen Schlag.
- ●Andere Störungen oder Fehlfunktionen.

➡

Stellen Sie den Betrieb ein.
Wenn Sie eines dieser Symptome feststellen, schalten Sie das Gerät aus, ziehen Sie das Netzkabel ab, und wenden Sie sich an Ihren Händler zwecks Inspektion und Reparatur, um Ausfälle oder Unfälle zu verhindern.

Spezifikationen

Abmessungen, Gewicht : 61cm breit×20cm tief×36cm hoch, 3.1kg
Zahlengröße Oben : rot 13cm, Unten : gelb 12cm, grün / rot 10cm
Stromquelle : ist auf dem Hauptgerät angegeben (maximaler Energieverbrauch 30W)
Materialien : ABS

Zusatzteile : Netzkabel 1 Stck., Bedienungshandbuch
Produktionsland : Hergestellt in Japan
※Änderungen in den Spezifikationen können ohne vorherige Bekanntgabe vorgenommen werden.

HINWEIS : Dieses Ger ät wurde getestet und gemäß Teil 15 der FCC-Regeln mit den Grenzen für ein Digitalger ät der Klasse A als kompatibel befunden. Diese Grenzen dienen zur Bereitstellung eines angemessenen Schutzes gegen schädliche Störungen, wenn das Gerät in einer gewerblichen Umgebung betrieben wird. Dieses Gerät erzeugt, benutzt und strahltu. U. Hochfrequenzenergie aus, wenn es nicht gemäß den Anleitungen in diesem Handbuch betrieben wird und kann schädliche Störungen im Funkverkehr verursachen. Der Betrieb dieses Geräts in einem Wohngebiet verursacht sehr wahrscheinlich schädliche Störungen. In solch einem Fall ist der Benutzerver verpflichtet, die Störung auf seine Kosten zu beheben.
ÄNDERUNGEN ODER MODIFIZIERUNGEN, DIE IN BEZUG AUF KOMPATIBILITÄT NICHT AUSDRÜCKLICH VOM HERSTELLER GENEHMIGT SIND, KÖNNEN DIE ERLAUBNIS DES BENUTZERS ZUM BETRIEB DES GERÄTS UNGÜLTIG MACHEN.

Molten Corporation, Hiroshima Headquarters
1-8, Yokogawa Shin-machi, Nishi-ku, Hiroshima Japan

Molten Europe GmbH
Krefelder Strasse 85, 40549 Düsseldorf, F.R. Germany

Name Ihres Händlers

Dieses Produkt wurde der strengen Qualitätsinspektion von Molten unterzogen.